Projeto prático de Desenvolvimento de Software para Web

BCC 5º Semestre noturno 01/2020

Trabalho apresentado no curso

de graduação Bacharel em

Ciência da Computação no

Centro Universitário das Faculdades

Metropolitanas Unidas

São Paulo

2020

Centro Universitário das Faculdades Metropolitanas Unidas

BUY PLACE

Alan Botturi - 8650336

Allan Augusto dos Santos - 2665634

Caio Faustino Brito - 8862983

José Anderson Rodrigues da silva - 5809961

Leonardo Fernandes Ventura - 2495397

Rodrigo Jeronimo Alves da Silva - 5836110

Thalita da Silva Pereira - 2076325

Resumo

O projeto a seguir teve a participação dos 7 integrantes do grupo atuando em todos os campos de trabalho, sejam em Design Thinking, coding, mineração de informação e nas demais funções que foram necessárias para o projeto.  
 A proposta foi fazer um e-commerce funcional que possibilitaria a compra de produtos de vestimenta pelo usuário final.

Índice

1 - Projeto

1.1 – Linguagens............................................................................................... 5

1.2 - Framework............................................................................................... 5

1.3 - MVC ......................................................................................................... 5

1.4 - Dificuldade do projeto.............................................................................. 5

1.5 - Arquivos chave do programa: .................................................................. 5

1.6 - Funções principais..................................................................................... 5

1.7 - Ferramentas utilizadas.............................................................................. 5

1.8 - Publico alvo............................................................................................... 5

2 - Navegando

2.1 - Login.......................................................................................................... 6

2.2 - Sugestão de compra.................................................................................. 7

2.3 - Menus de compra..................................................................................... 8

2.4 - Finalizar compra........................................................................................ 9

2.5 - Contato...................................................................................................... 10

3 – Links úteis

3.1 – Cadastro................................................................................................... 11

3.2 – Home........................................................................................................ 11

3.3 – Finalizar compra....................................................................................... 11

3.4 – Contato .................................................................................................... 11

3.5 – GitHub do projeto..................................................................................... 11

Projeto

* 1. - Linguagens utilizadas:

Neste projeto utilizamos as linguagens PHP e JS para realizar o *code* necessário.

1.2 - Algum framework foi utilizado? Qual?

O Bootstrap foi o framework utilizado devido a sua funcionalidade e em especial seu sistema de grid.

1.3 - MVC

Aplicamos MVC no projeto e segue abaixo alguns exemplos:

1. View - um usuário chega na tela de login do site. A tela e apresentada pela View, com um formulário de login. A camada View encaminha ao controller os dados de login.
2. Controller - o controller recebe os dados da requisição feita pelo usuário e os encaminha para a Model correta validar o Login.
3. Model - a Model valida os dados e retorna a resposta de login.
4. Controller - o Controller pega a validação feita pela Model e a encaminha à view correta, para que eles sejam exibidos ao usuário.
5. View - a view exibe a mensagem resultado ao usuário.

1.4 - Dificuldade do projeto

Média para difícil com aproximadamente 168 horas de trabalho (divididos entre 7 pessoas e 6 dias trabalhados).

1.5 - Arquivos chave do programa:

Nos arquivos abaixo estão o *core* do nosso desenvolvimento.

conexao.php

login.php

cadastro.php

carrinho.php

1.6 - Funções principais:

Efetuar compra de roupas online

Enviar e-mail para contato

Navegar entre os menus responsivos

Armazenar dados de compra no banco de dados

1.7 - Ferramentas utilizadas

Visual Studio Code - *codar*

Sublime text 3 - *codar*

Xamp - utilizar o bando de dados

Webhost – hospedagem

GitHub – Repositório

1.8 - Publico alvo

Publico masculino jovem-adulto

2 - Navegando:

2.1 - Login

Ao acessar o site no link [buyplace.000webhostapp.com/login.php](https://buyplace.000webhostapp.com/login.php) você tem acesso aos campos “E-mail”, “Senha”, “Submit Query”, “Deseja se cadastrar?” e “Esqueceu sua senha?”

Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

Para uma maior imersão no sistema, efetue um cadastro clicando em “Deseja se cadastrar?” e então quando direcionado para a tela de login, efetue seu login normalmente.

Atente-se aos fatos de que:

Não é possível cadastrar um e-mail já cadastrado.

Se a senha estiver incorreta, você receberá uma mensagem de erro.

2.2 - Sugestões de compra.

Ao acesso o link [buyplace.000webhostapp.com/template.php](https://buyplace.000webhostapp.com/template.php) você encontra nossa Home pronta já pra atender seus pedidos:

Uma imagem contendo screenshot, texto, branco

Descrição gerada automaticamente

Aqui nesta página você tem acesso aos seguintes menus:

Empresa (onde é possível ler sobre quem somos e o que buscamos no mercado)

E os menus responsivos Chinelos, Bermudas, Cuecas, Contato e Carrinho.

2.3 - Menus de compra

Ao navegar nos menus o usuário é direcionado então para a página solicitada. abaixo segue exemplo no menu *Bermudas*.

Uma imagem contendo screenshot

Descrição gerada automaticamente

Ao clicar no link das bermudas desejado, o usuário será então direcionado ao seu carrinho já com este item incluso.

Aqui então é possível voltar à Home (A) para acompanhar as sugestões do site, continuar comprando ao clicar nos menus já informados (B), retirar uma peça do carrinho(C) ou finalizar a compra(D).

Tela de celular com publicação numa rede social

Descrição gerada automaticamente

2.4 - Finalizar Compra.

A tela *Finalizar compra* tem os seguintes campos:

Nome – Números e letras (varchar)  
Sobrenome - Números e letras (varchar)  
RG ou CPF – Apenas números (int)  
Informação de endereço - Números e letras (varchar)

Informação de pagamento – Seleção de opção

Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

2.5 - Contato

No menu Contato o usuário tem acesso aos seguintes campos:

Nome – Números e letras (varchar)

E-mail – Números e letras (varchar)

Mensagem – Números e letras (varchar)

Ao clicar em *Enviar Mensagem* um e-mail é direcionado para a conta selecionada pelo programa para ser lido pelo administrador do produto.

Tela de celular com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente

3 – Links úteis

3.1 – Cadastro

<https://buyplace.000webhostapp.com/cadastro.php>

3.2 – Home / Sugestão de compra

<https://buyplace.000webhostapp.com/template.php>

3.3 – Finalizar compra

<https://buyplace.000webhostapp.com/finalizar_compra.php>

3.4 – Contato

<https://buyplace.000webhostapp.com/contato.php>

3.5 – GitHub do projeto

<https://github.com/AndersonLico/E-Commerce>